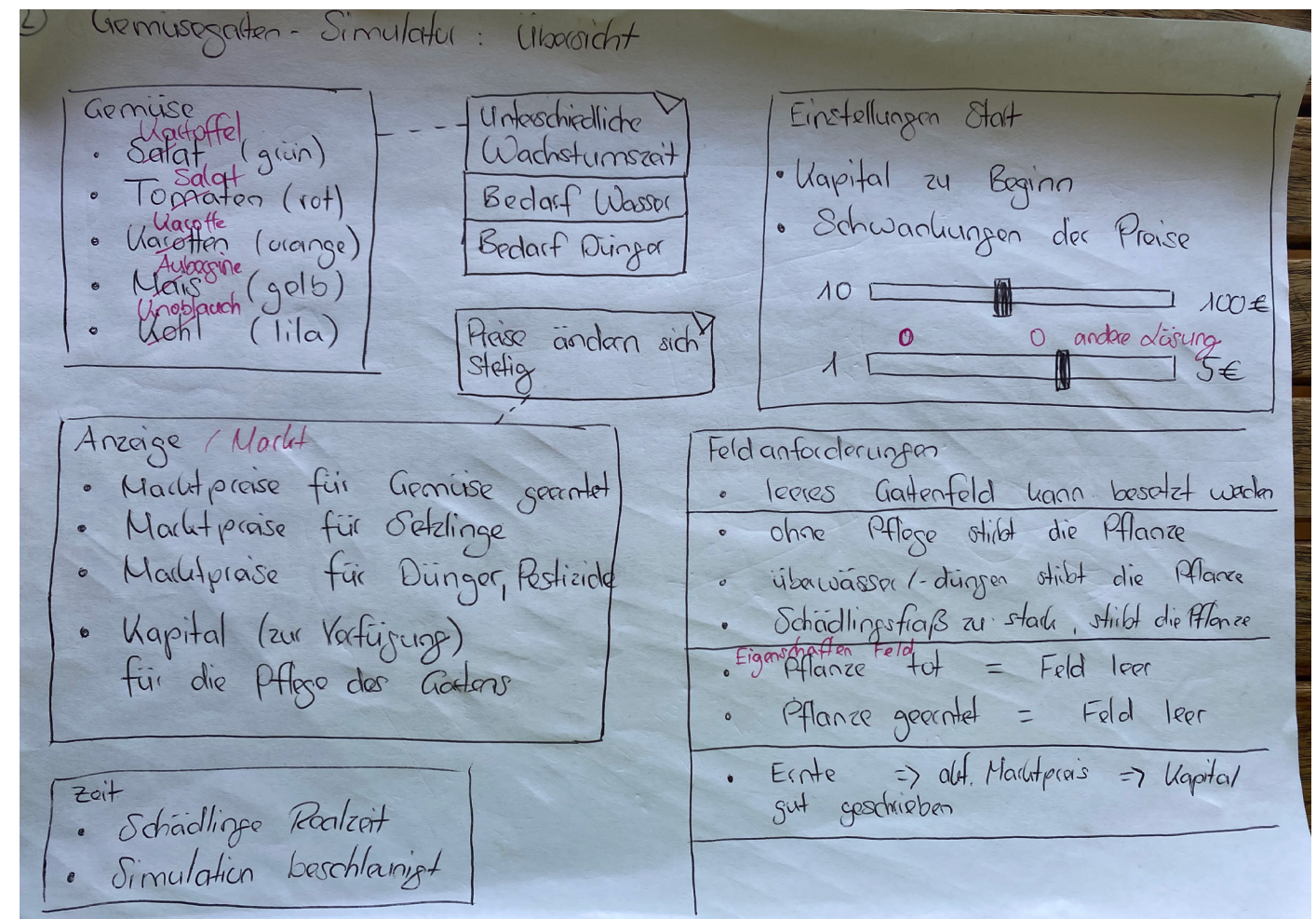
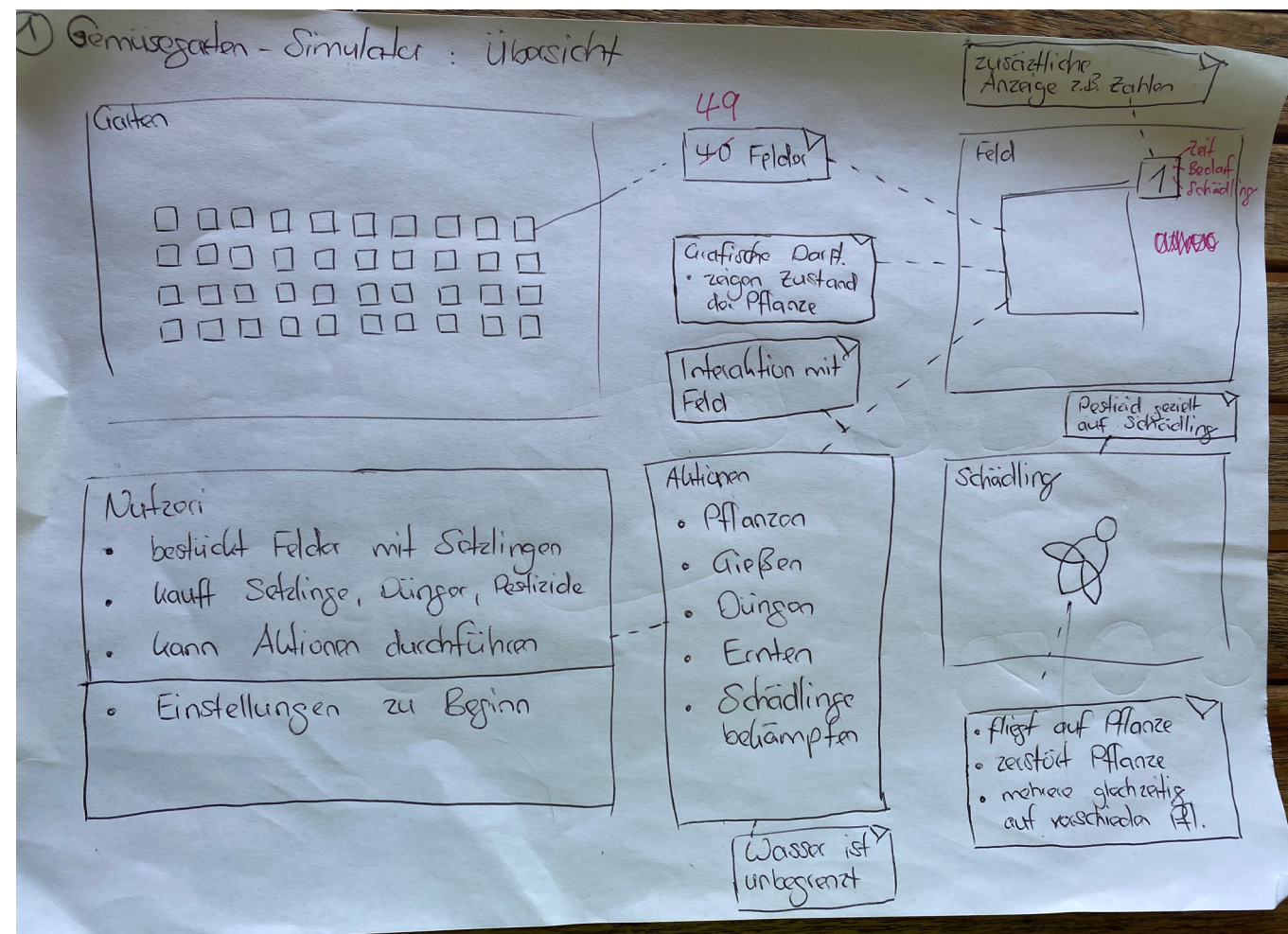


1. Gemüsegarten-Simulator: Übersicht

von Aileen Akin, Vanja Rau, Ronja Burger, Joscha Reuther und Jonathan Weissenberger

Darstellung digital!



1.1 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

Darstellung der Pflanzen (veggies):

Kartoffel



Salat



Karotte



Aubergine



Knoblauch



Darstellung der Zustände (conditions):

Wasser benötigt



überwässert



Dünger benötigt



überdüngt



Schädlingsbefall



erntereif



Feld leer



Feld bepflanzt



Frage: Überdüngen/überwässern? Alert? Anzeige? Raus?

Darstellung der Aktionen (actions):

pflanzen



gießen



düngen



ernten



Schädlinge bekämpfen



Brauchen wir das Icon „pflanzen“?

Felder: 7 * 7 = 49 Quadrate // click-event //

1.2 Gemüsegarten-Simulator: Konzeptionelle Ideen

Einstellungen

Wahl der Preisschwankung

1 - 3 €

☒

1 - 5 €

☐

Wahl des Kapitals

10 €

100 €

Notiz:

- Startkapital sollte höher sein als die Preisschwankung
- Zwei unterschiedliche Auswahl Layouts (radio/slider)
- Preisschwankung = Die Spanne in der der Preis schwankt

Preise ändern sich alle innerhalb der Preisspanne

Startpreis Produkte

- 1 € Setzlinge
- 2 € Geernetes Gemüse
- 1 € Dünger
- 1 € Pestizide

			
	Wachstumszeit	Wasserbedarf	Düngerbedarf
Salat	1,5 min	1	1
Kartoffel	2 min	2	1
Karotte	3 min	3	2
Aubergine	4 min	4	2
Knoblauch	5 min	5	3

Notiz:

- alle Preise sinken und steigern
- 0,50€ Preisschwankung pro 30 Sekunden
- Spieler muss die Marktpreise beachten, um zu guten Preisen einzukaufen und mit Gewinn zu verkaufen.
- Geernetes Gemüse unterschiedliche Preise?

Notiz:

- beschleunigte Simulation
- 1 Tag = ?
- keine Pflege = Pflanze stirbt
- Wasserbedarf: 1/3 in Teilen // 1 Click = 1 Wasser // Hinweis nach gewisser Zeit
- Nur ein Bedarf kann angezeigt werden
- Gießt/Düngt der Nutzer ohne das die Pflanze einen Bedarf hat = Pflanze stirbt
- ernte = verkaufen zum aktuellen Verkaufspreis = gutgeschrieben auf gesamt Kapital

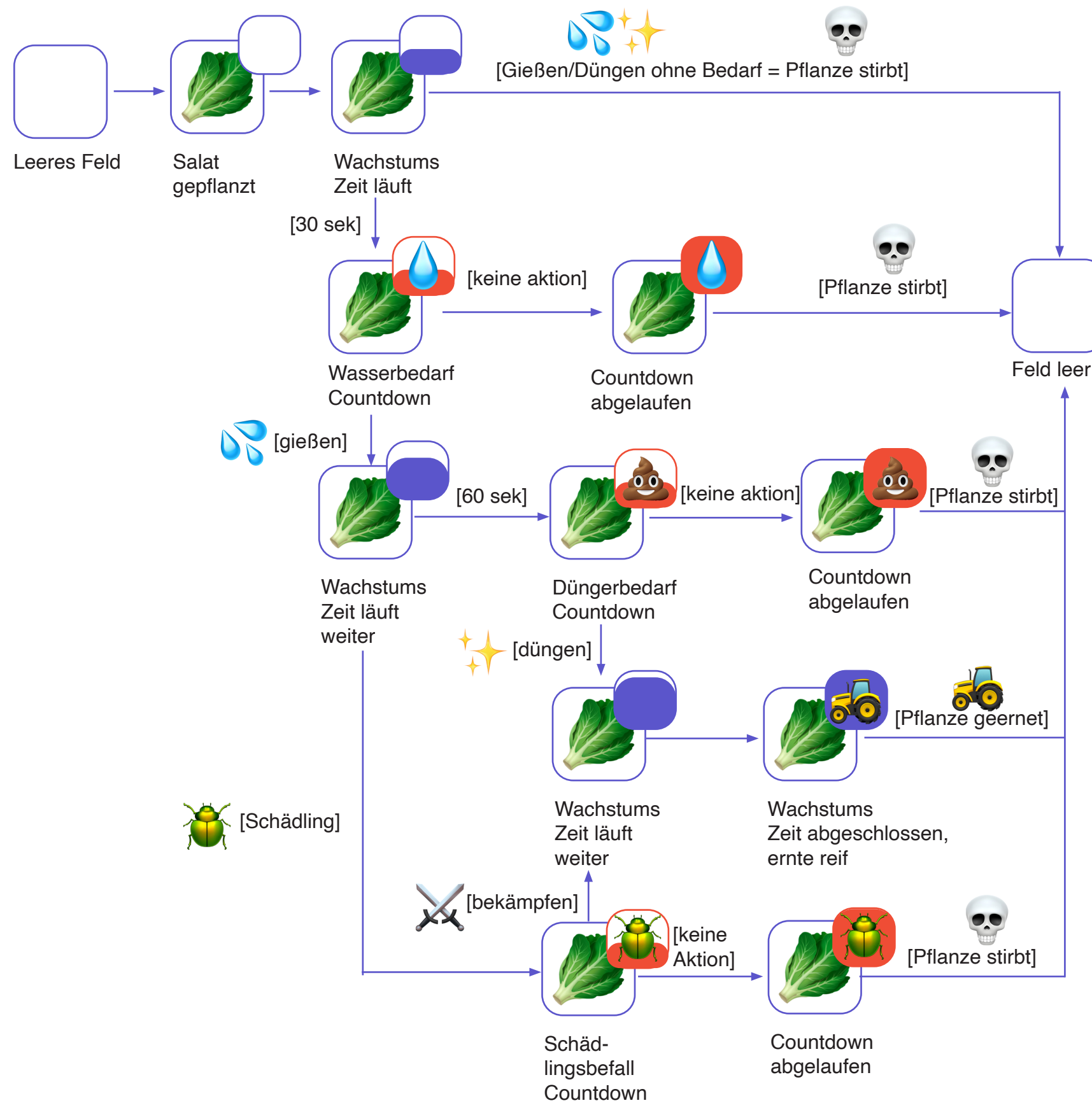
Beispiel:
Salat wird gepflanzt // Wachstumszeit beginnt //
Wasserbedarf Meldung nach 30 Sek. // Wachstumszeit stoppt // 1 min Zeit zum Decken des Bedarfs //
Bedarf gedeckt = Wachstumszeit läuft weiter
// nach 60 sek Dünger // 60 sek Zeit zum Bedarf decken //
Bedarf gedeckt = Pflanze kann geernet werden // Bedarf wird nicht gedeckt = Pflanze stirbt



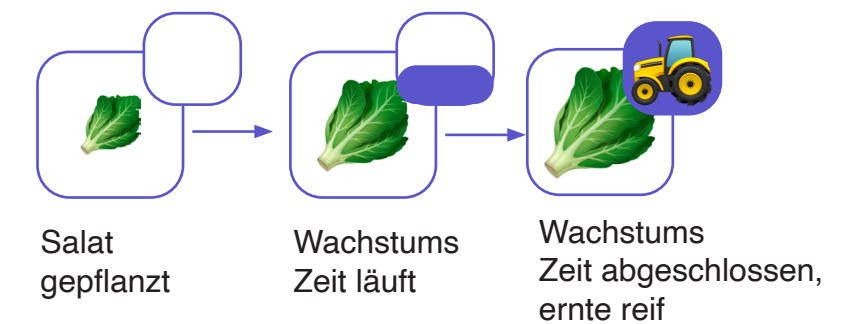
Schädlingsbefall

- ein Schädling befällt eine Pflanze
- mehrere Schädlinge können unterschiedliche Pflanzen gleichzeitig befallen
- Schädlingsanzahl: max 15 die gleichzeitig fliegen
- 1 Schädling pro 3 Minute
- Nur bepflanzte Felder // keine Felder die leer sind // keine wo bereits befallen sind
- 1min Zeit zum Bekämpfen des Schädlings // Schädling bekämpft --> Wachstumszeit läuft weiter // Schädling NICHT bekämpft --> Pflanze stirbt

2. Gemüsegarten-Simulator: Spielablauf

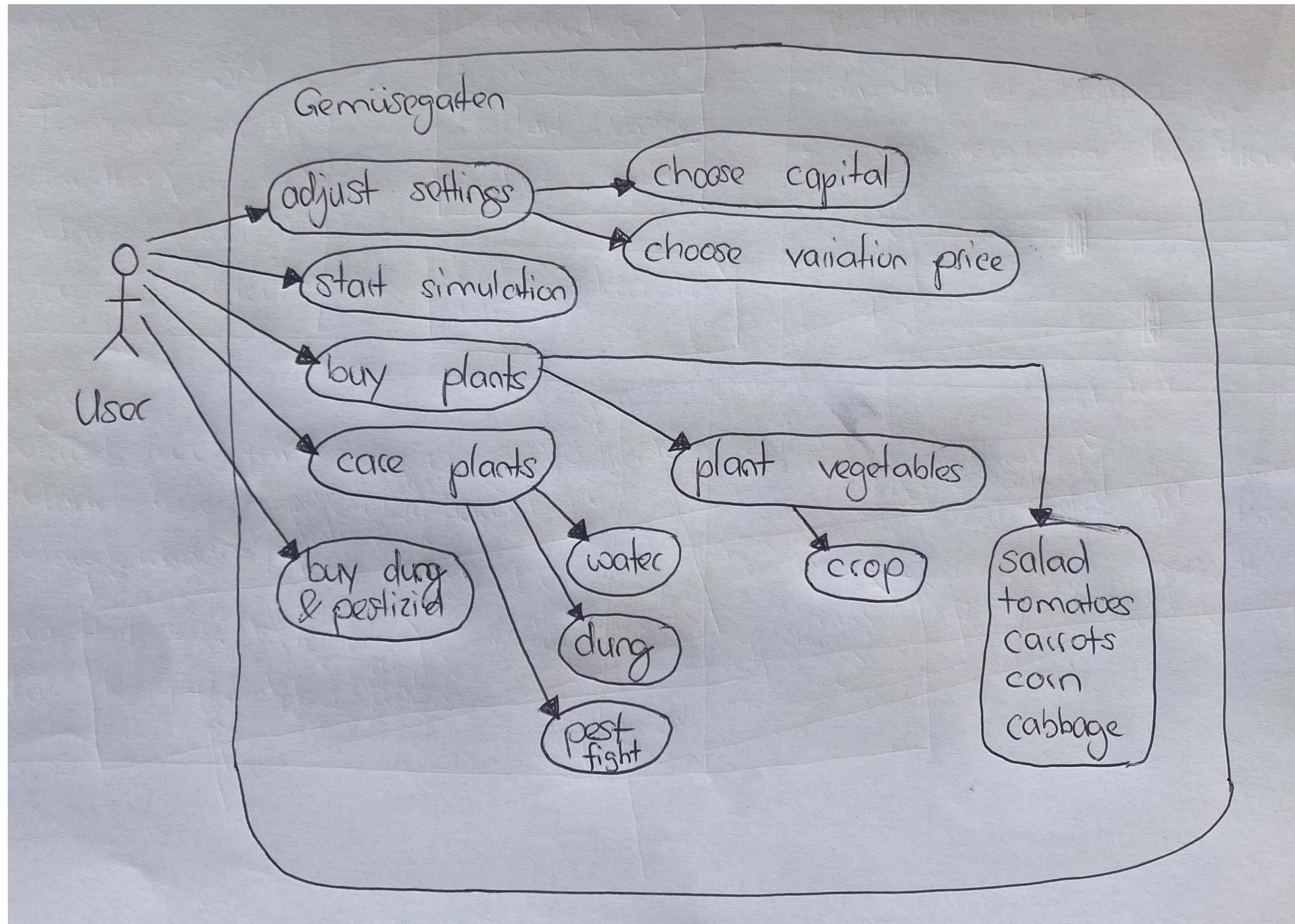


je nach Zeit, anfangs klein, später größer

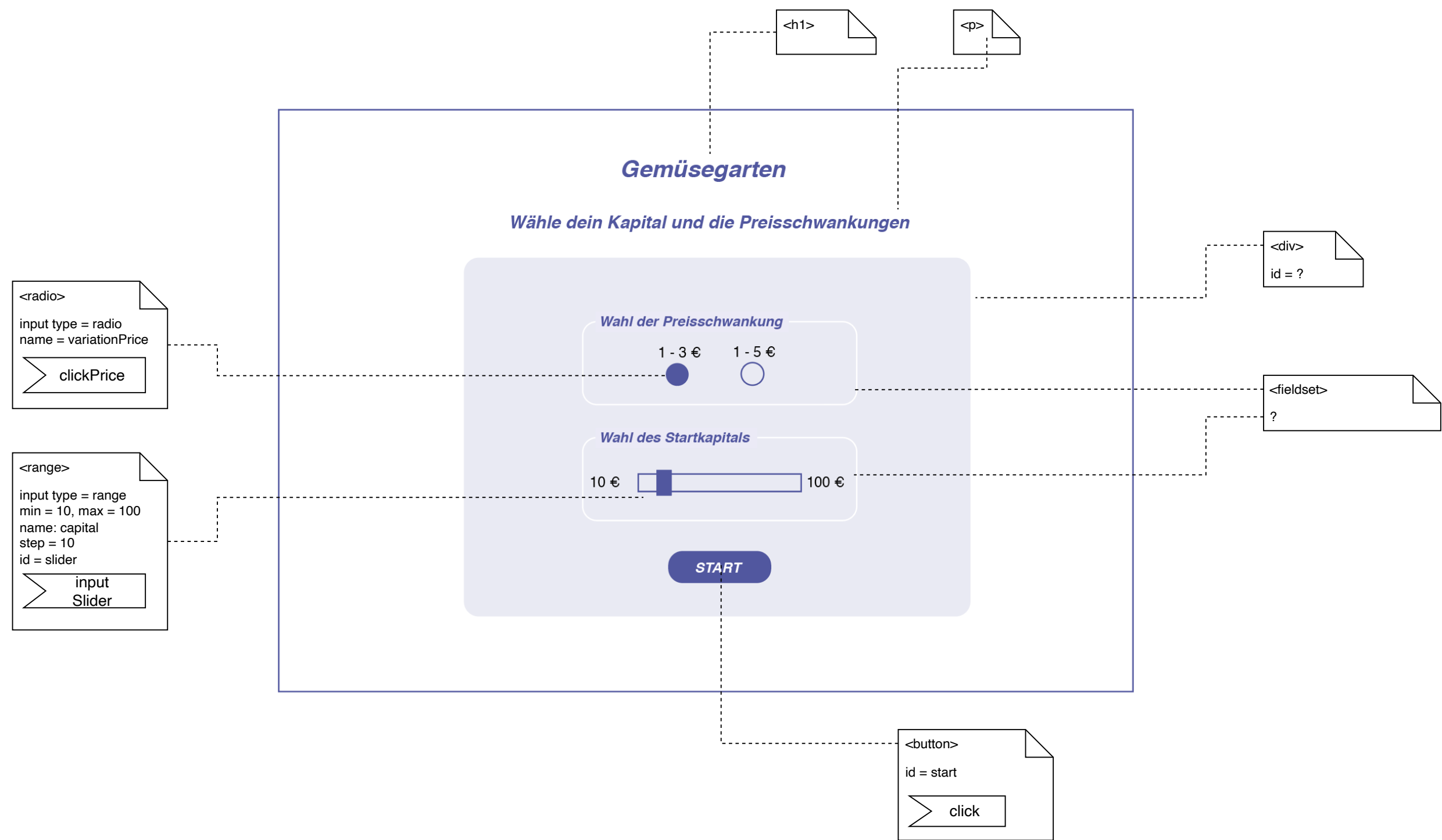


3. Gemüsegarten-Simulator: Use-Case-Diagram

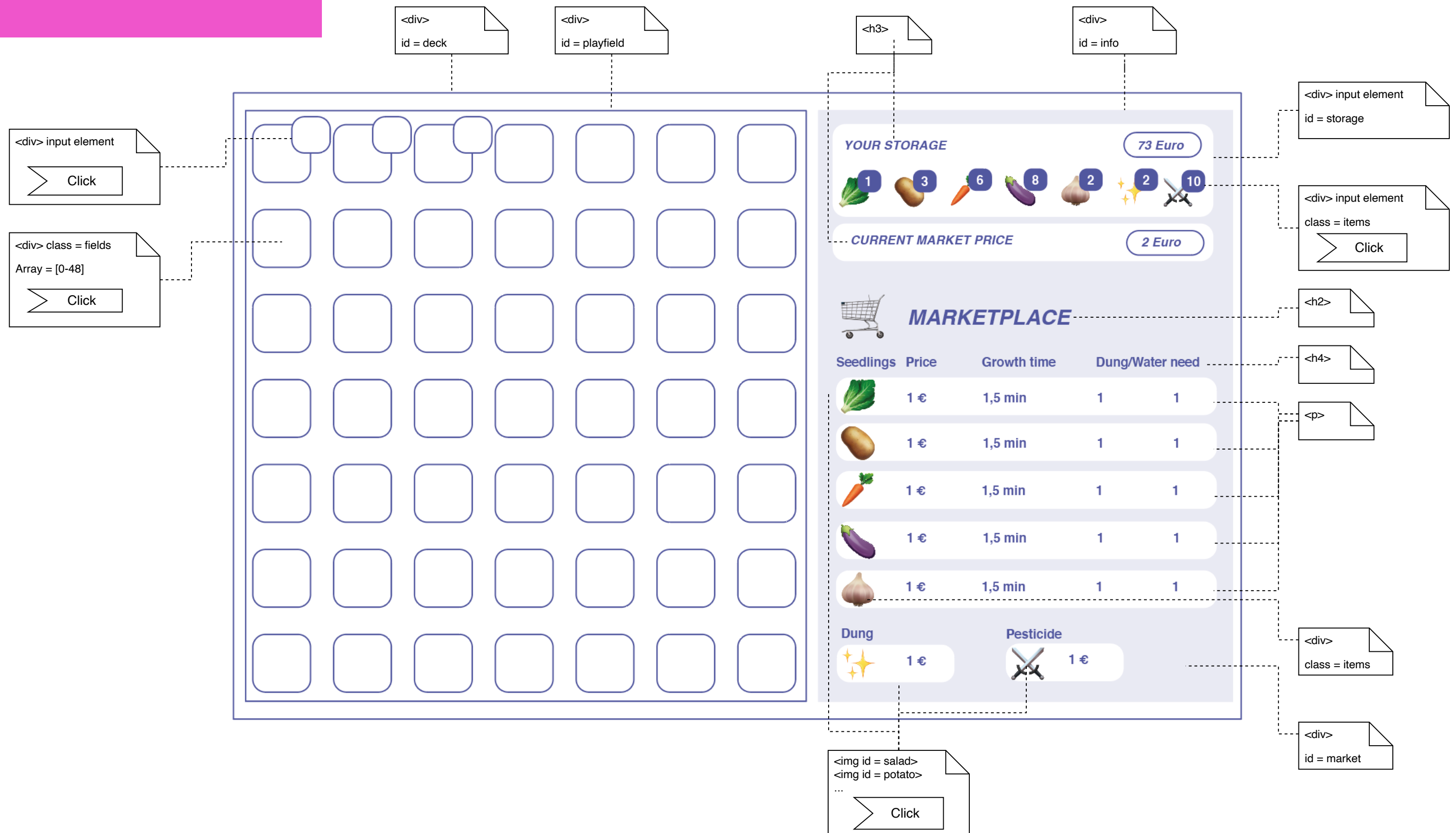
Darstellung digital! Anpassen



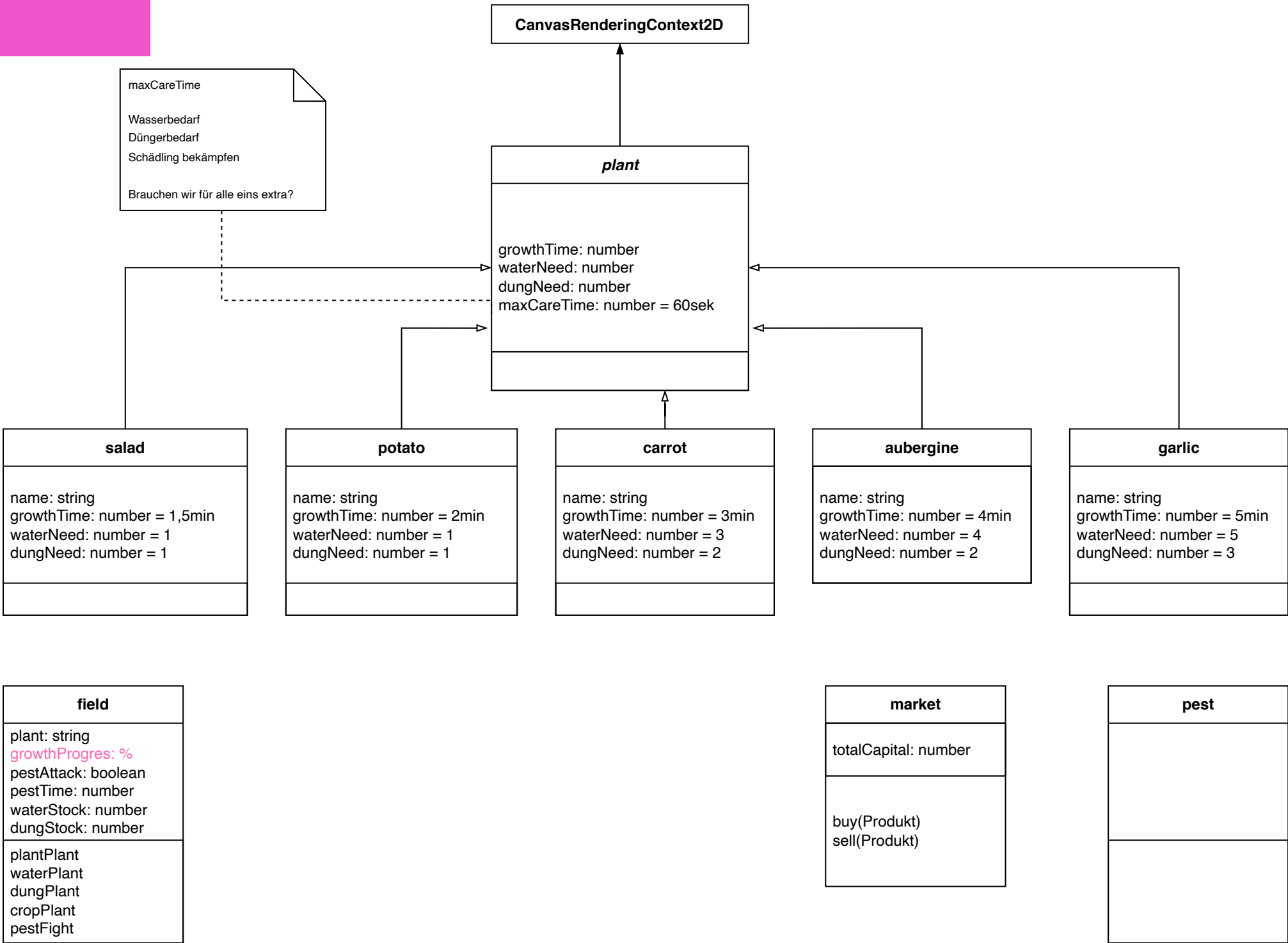
Englisch!!



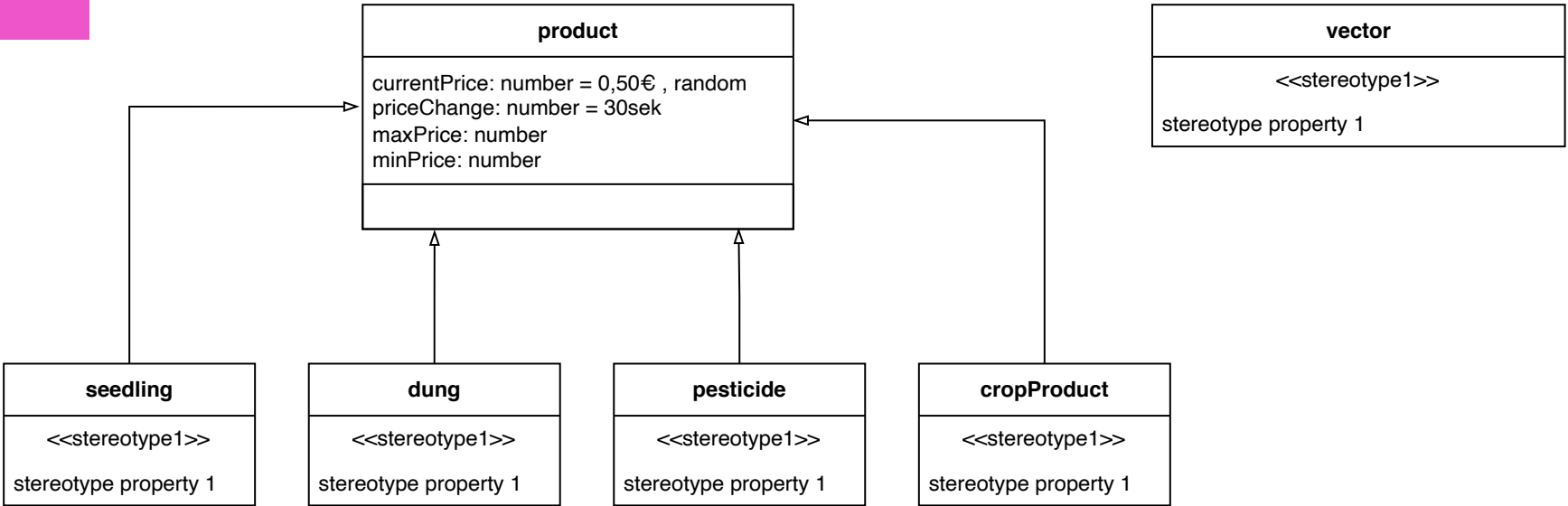
4.2 Gemüsegarten-Simulator: UI-Scribble - Spielfeld



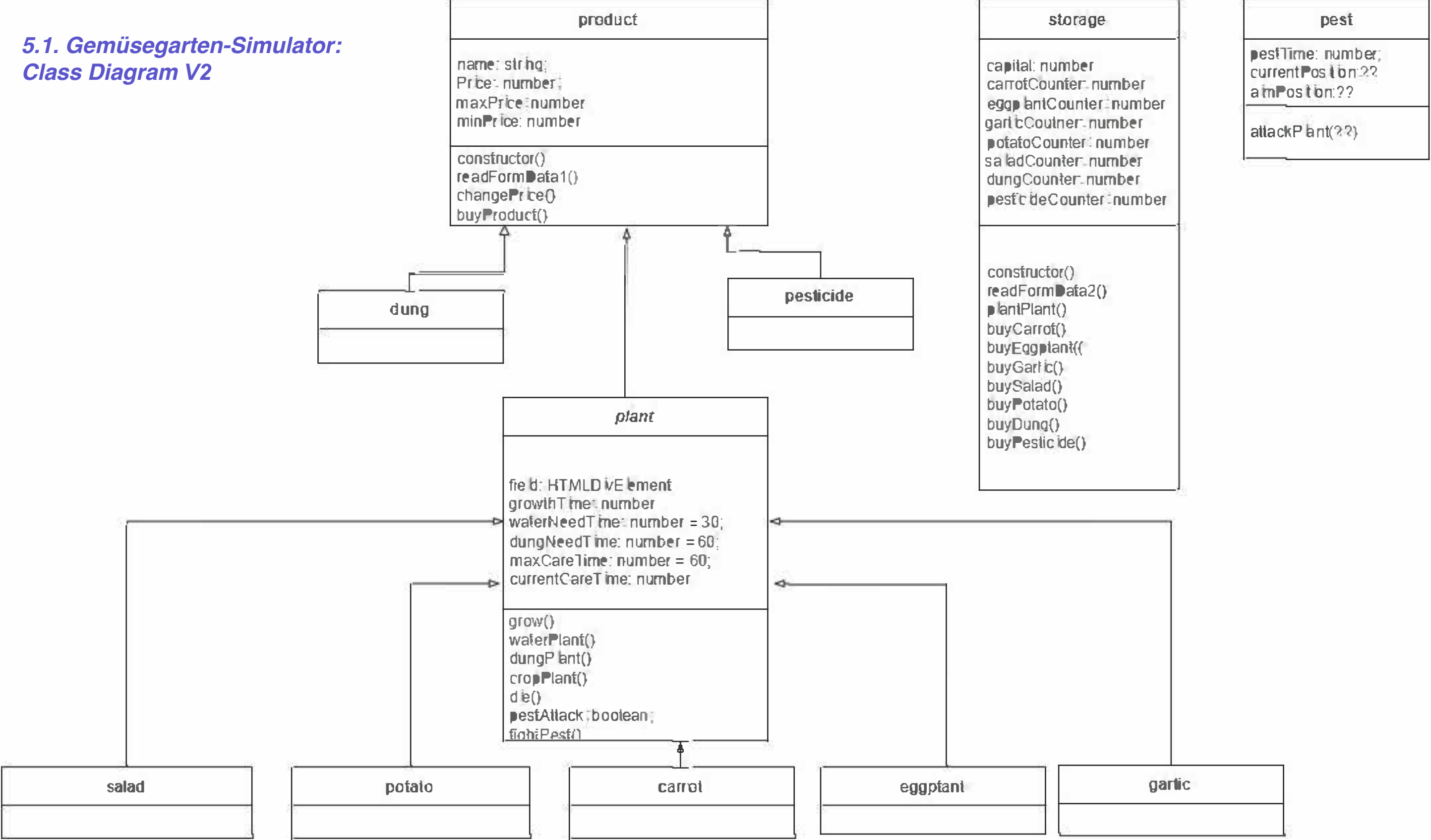
5.1. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram
V1



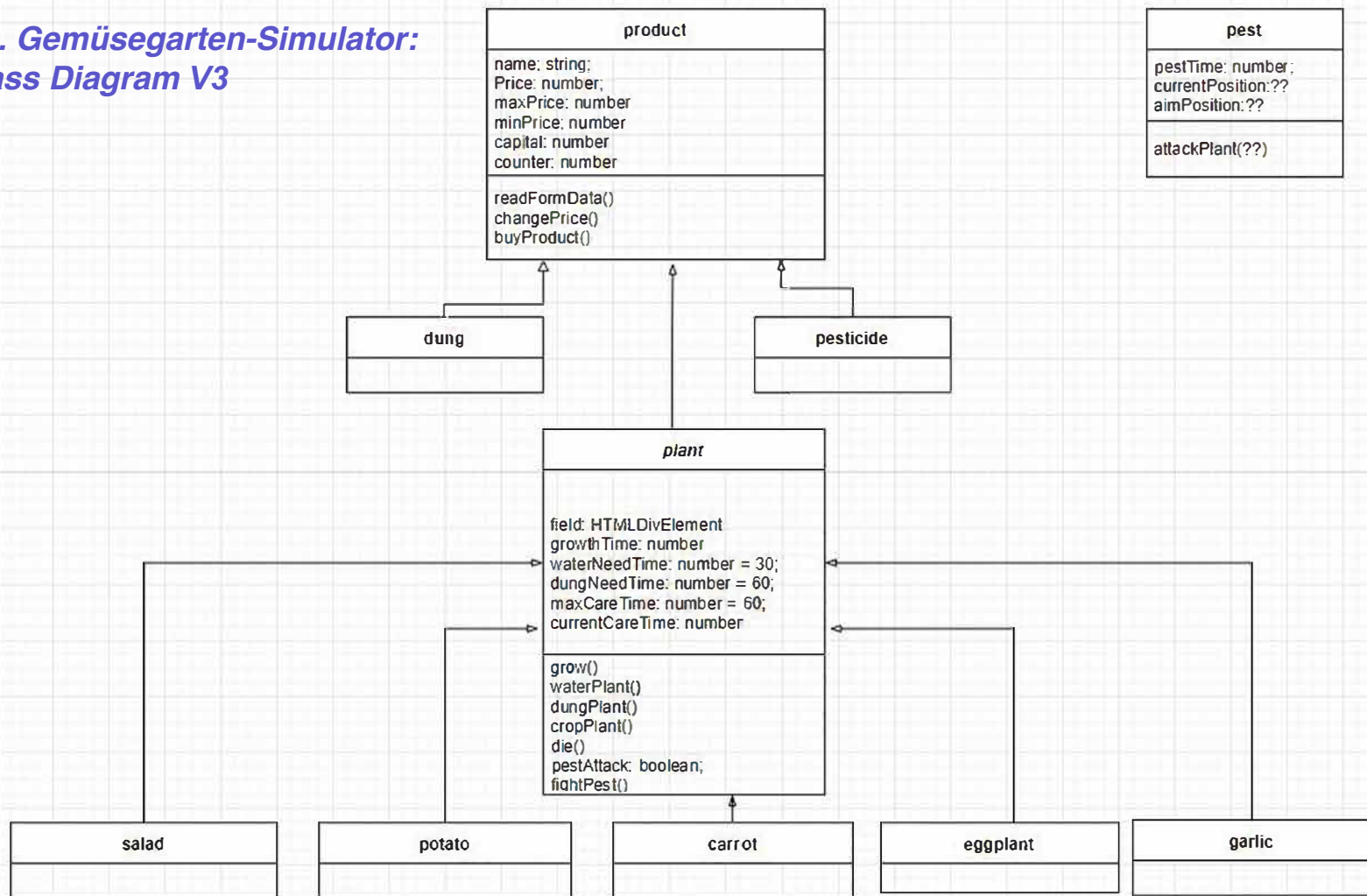
5.1. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram
V1



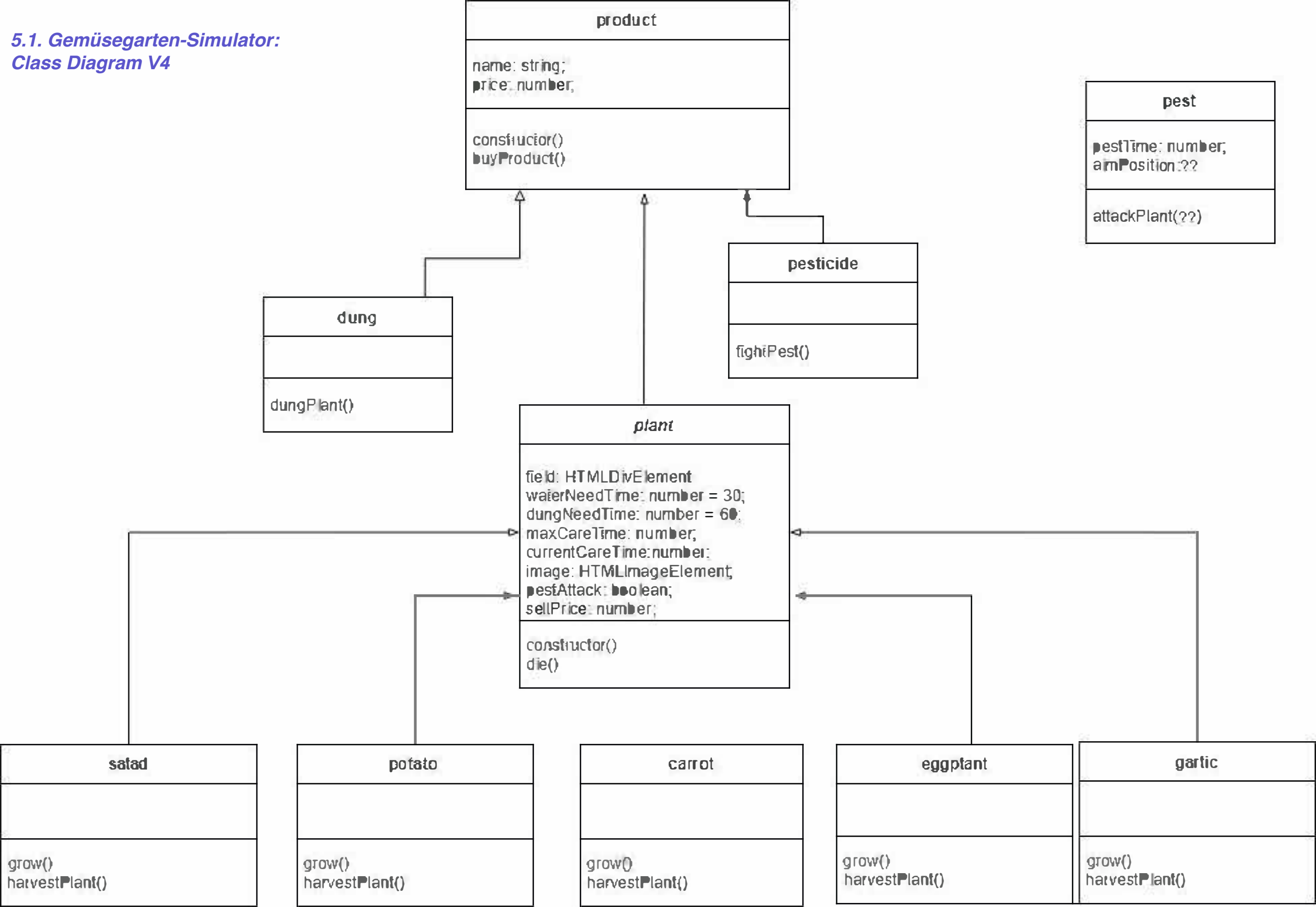
5.1. Gemüsegarten-Simulator:
Class Diagram V2



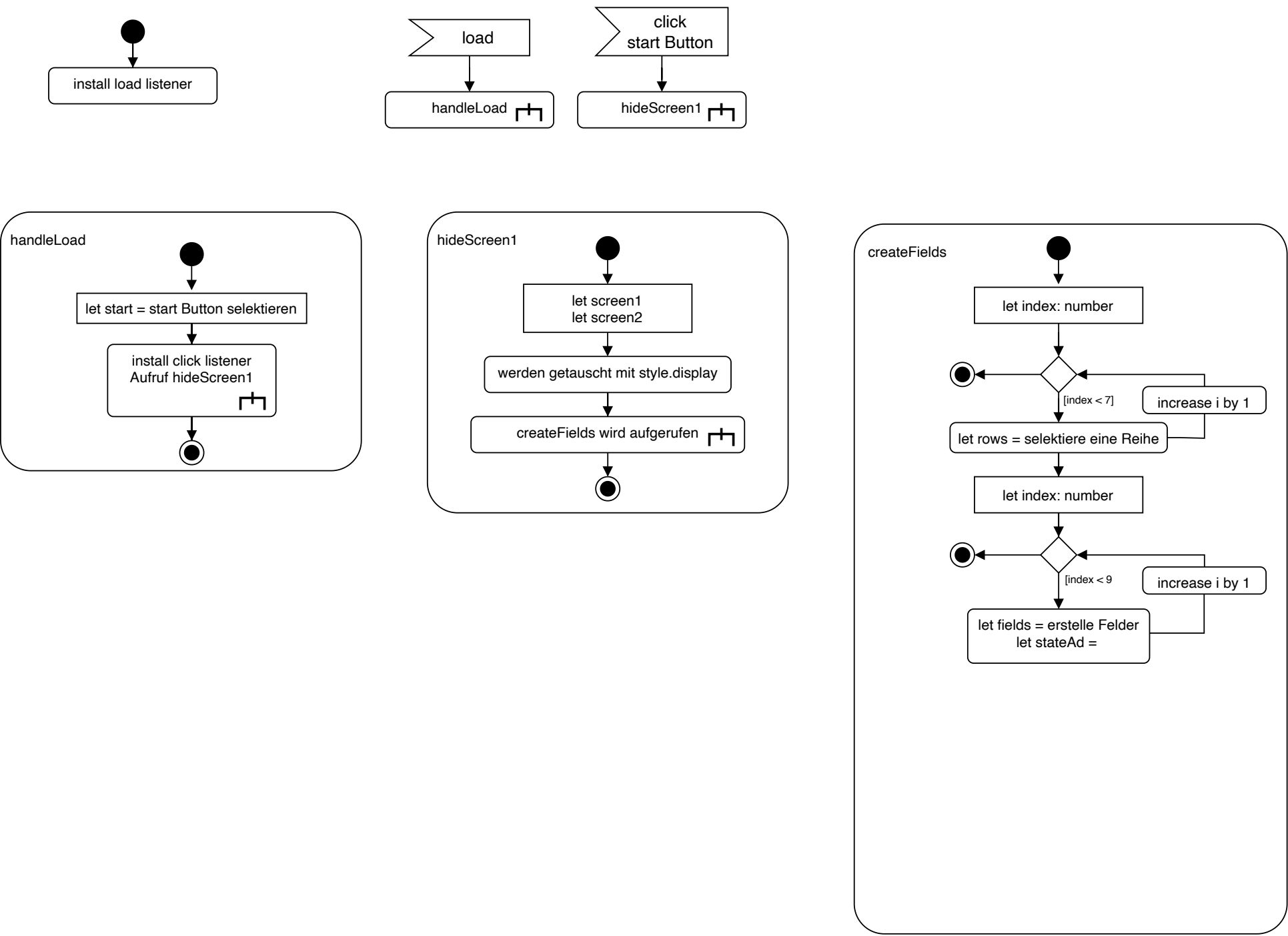
5.1. Gemüsegarten-Simulator: Class Diagram V3

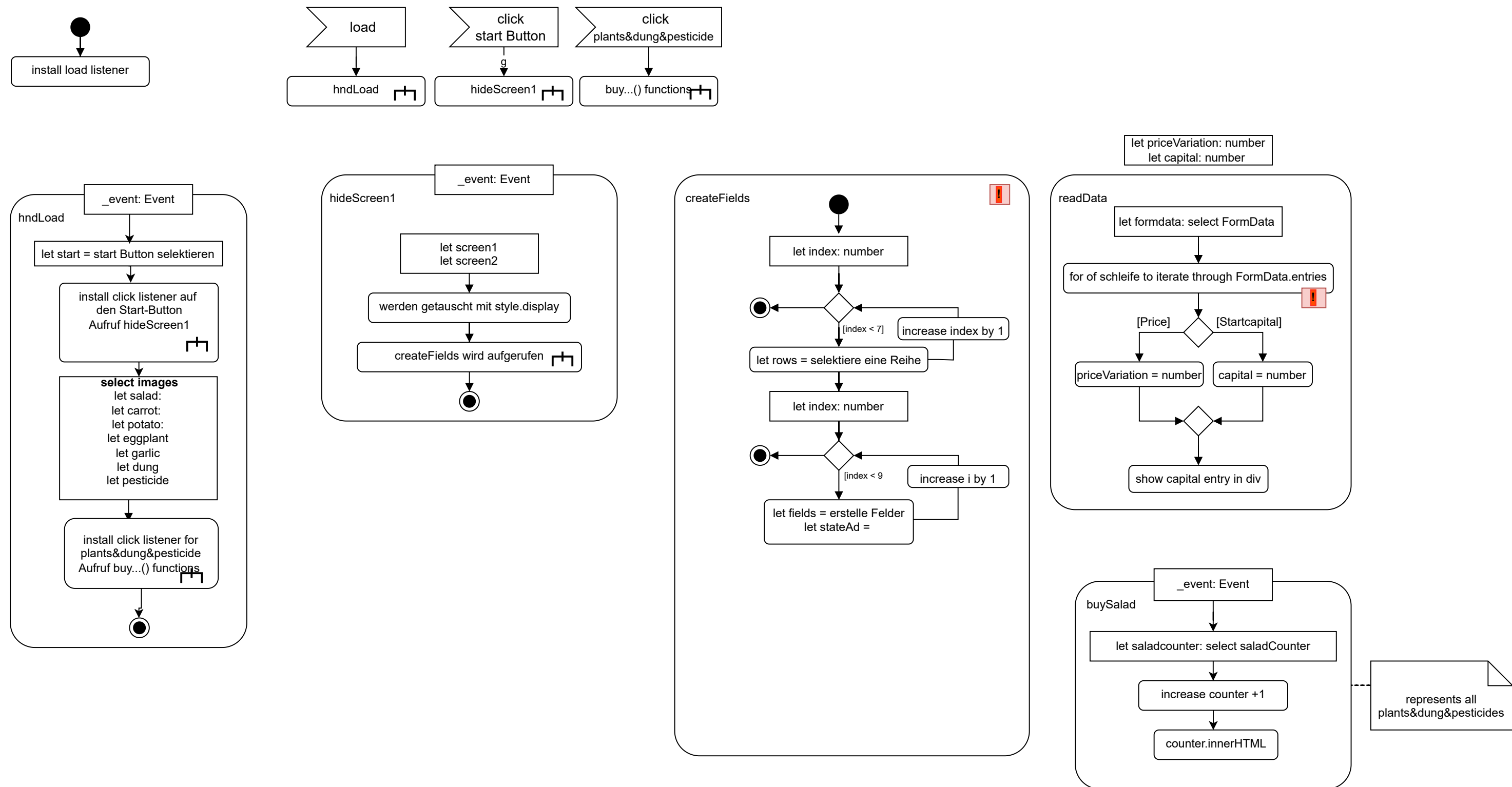


5.1. Gemüsegarten-Simulator:
Class Diagram V4

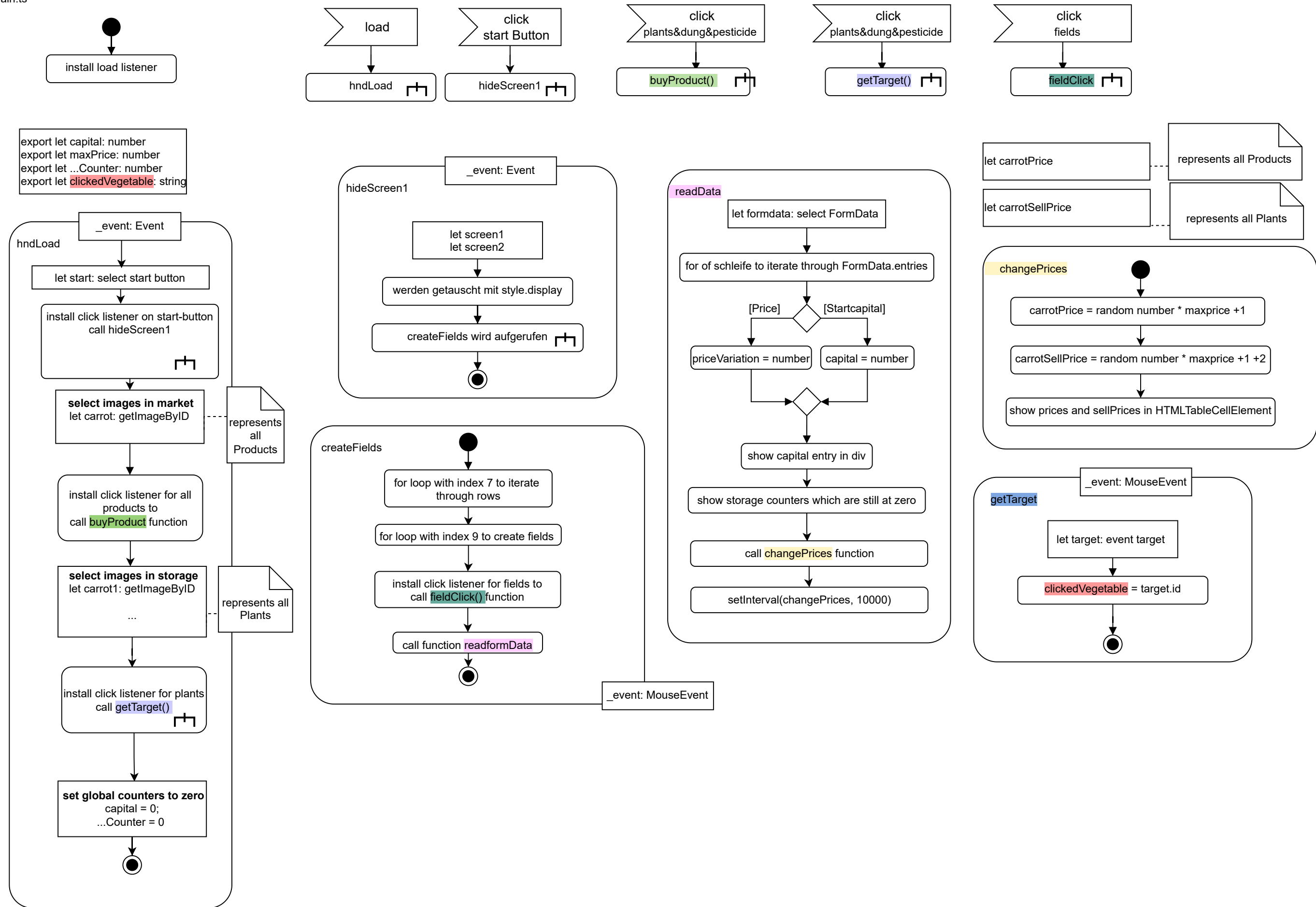


6.1. Gemüsegarten-Simulator: Activity Diagram - Main V1

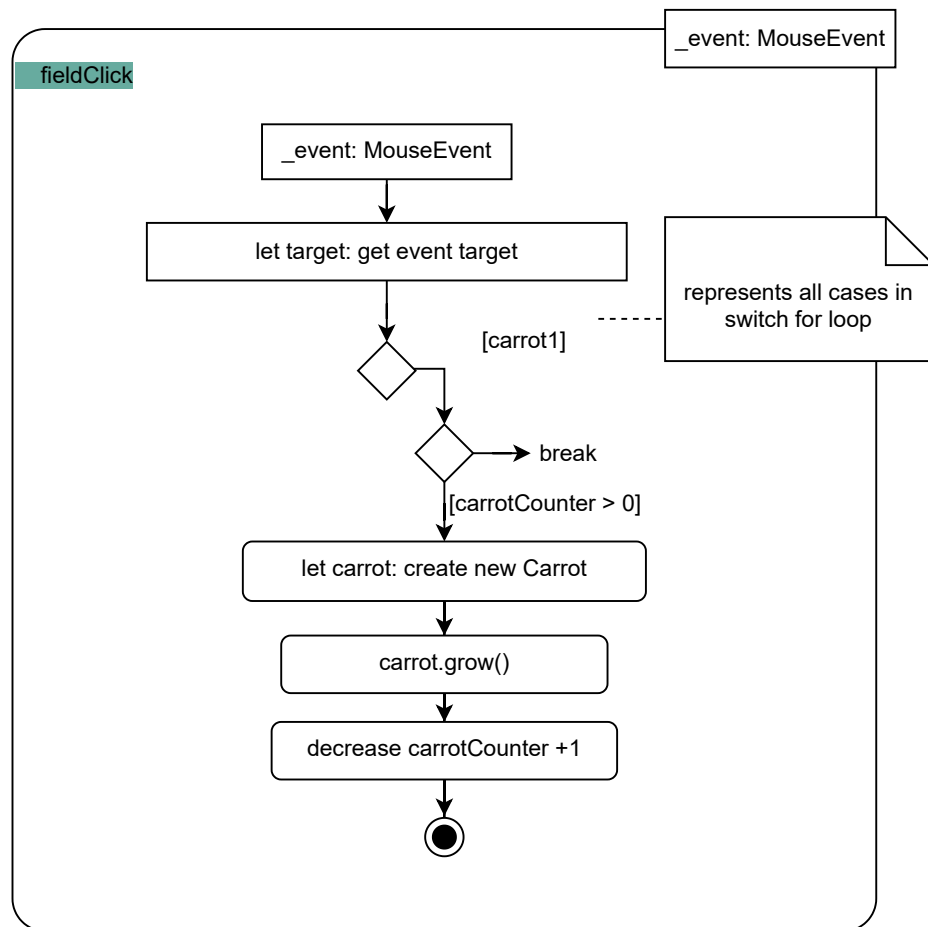
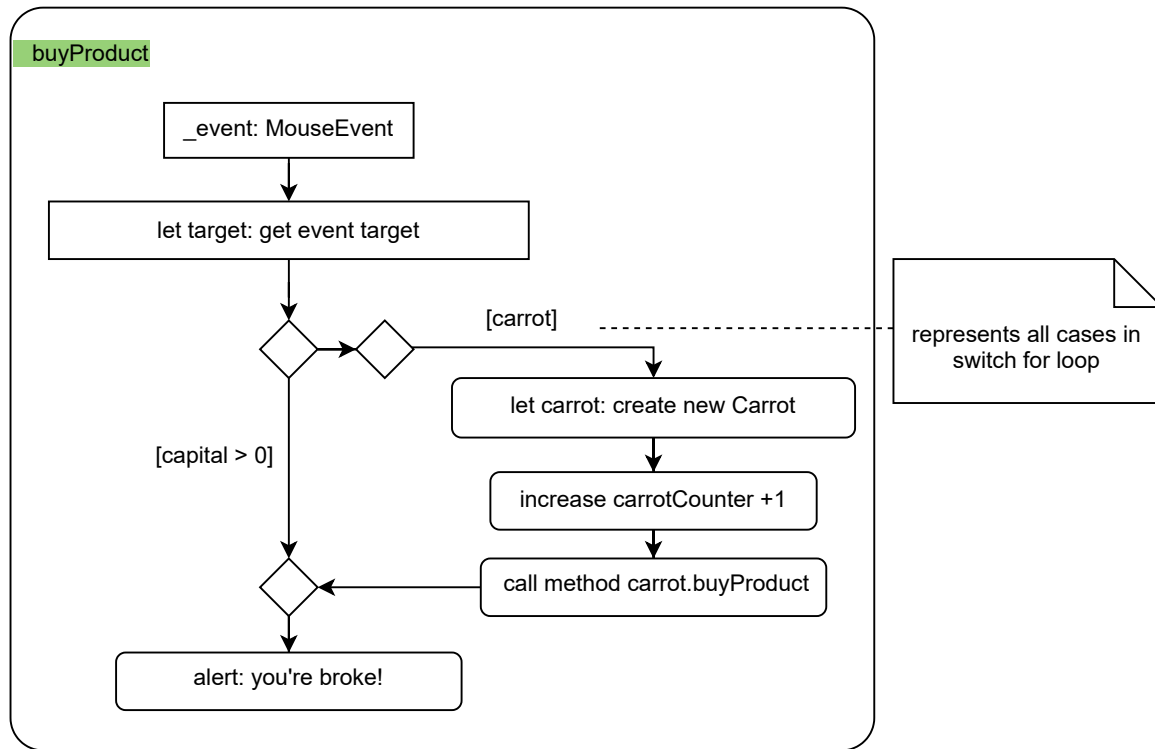


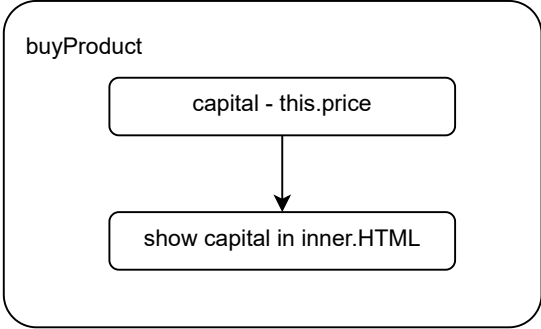


6.1. Gemüsegarten-Simulator: Activity Diagram - Main V2



6.1. Gemüsegarten-Simulator: Activity Diagram - Main V3





Carrot.ts

represents all
Plants

grow()

grab parent

create new Image for carrot

give image a class which
defines the size
change classes

appendChild to field

harvestPlant()

_event: MouseEvent

get target (the vegetable)

get parent Element

remove picture of the vegetable

select progressbar

grab image in progressbar

capital + sellPrice